

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah merupakan sebuah lembaga tempat anak didik memperoleh pendidikan dan pelajaran yang diberikan guru. Sekolah mempersiapkan anak didik memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, budi pekerti, meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa agar selanjutnya mampu membekali diri menuju ke arah pendidikan yang lebih tinggi sebagai bekal hidup di masyarakat. Sekolah Dasar merupakan lembaga tempat memberikan pendidikan dan pengetahuan, dan pendidikan sekolah dasar ditempuh pada waktu enam tahun, usia anak masuk sekolah dasar 6-12 tahun. Pemerintah sudah mewajibkan sekolah sembilan tahun, sekolah dasar (SD) selama enam tahun dan sekolah menengah pertama (SLTP).

Perilaku pola hidup sehat harus ditanamkan sedini mungkin mulai dari Pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama, dan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas, serta pendidikan di rumah. Oleh sebab itu perilaku hidup sehat merupakan kebiasaan yang butuh ketelatenan dalam penanaman hidup sehat pada setiap anak. Penanaman hidup sehat harus diawali dari orang tua, anak dan guru disekolah.

Dinas Kesehatan Sleman (2009:30) memaparkan bahwa anak sekolah merupakan generasi penerus bangsa yang perlu dijaga, ditingkatkan, dan dilindungi kesehatannya. Jumlah anak sebesar 30% dari total penduduk

Indonesia yakni 73 juta orang, usia sekolah merupakan masa keemasan untuk menanamkan nilai-nilai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sehingga berpotensi menjadi agen perubahan di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

Marianto dan Ariani (2004:1) mengatakan pangan, makanan, dan gizi merupakan bagian penting dari kehidupan manusia yang sebagian besar dipengaruhi oleh faktor social, budaya, dan lingkungan serta sangat erat kaitannya dengan kesehatan dan penyakit. Kekurangan gizi akan menurunkan daya tahan tubuh terhadap infeksi, menyebabkan banyak penyakit kronis, dan memungkinkan seseorang tidak dapat melakukan berbagai macam pekerjaan. Pangan, makanan, dan gizi merupakan masalah yang sangat kompleks terkait dengan aspek ekonomi, pertanian, lingkungan, gizi, kesehatan, social, budaya, politik, maupun agama. Secara spesifik, masalah tersebut juga berkaitan dengan kemampuan produksi, penyediaan pangan, kelancaran distribusi, struktur dan jumlah penduduk, daya beli rumah tangga, hingga kesadaran gizi masyarakat dan sanitasi lingkungan.

Pada umumnya kebiasaan yang sering menjadi masalah adalah kebiasaan makan di kantin atau warung sekitar sekolah dan kebiasaan mengkonsumsi makanan cepat saji atau *fast food*. Makanan jajanan didefinisikan sebagai makanan siap makan atau dipersiapkan untuk dikonsumsi langsung di lokasi jualan, jalan atau tempat umum seperti area pemukiman, pusat perbelanjaan, terminal, pasar, sekolah atau dijajakan dengan cara berkelilin. Beberapa keunggulan makanan jajanan adalah

harganya yang murah, mudah didapat, citarasa yang enak dan cocok dengan selera kebanyakan masyarakat. Makanan jajanan juga memiliki dampak positif terhadap penganekaragaman makanan sejak kecil dalam rangka peningkatan mutu gizi penganekaragaman makanan sejak kecil dalam rangka peningkatan mutu gizi makanan yang dikonsumsi dan pada akhirnya akan meningkatkan status gizi anak.

Dewi (2003), menjelaskan bahwa dikalangan anak-anak sekolah, kebiasaan mengkonsumsi makanan jajanan menjadi sangat populer sehingga kebiasaan tersebut sangat sulit untuk dihilangkan. Biasanya makanan jajanan yang mereka sukai adalah makanan dengan warna, penampilan, tekstur, aroma dan rasa yang menarik. Pada umumnya mereka membeli jenis makanan jajanan yang kandungan zat gizinya kurang beragam yaitu hanya terdiri dari karbohidrat saja atau karbohidrat dan lemak (minyak). Kegemaran anak-anak terhadap makanan yang manis dan gurih sering dimanfaatkan oleh para penjual untuk menarik perhatian anak-anak. Makanan jajanan yang ditawarkan belum tentu menyehatkan, karena kebanyakan dari penjualan makanan jajanan belum sepenuhnya memperhatikan kebersihan, keamanan dan kandungan gizi makan yang diujakan. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa anak sekolah SD masih belum dapat memilih makanan jajanan yang sehat dan bersih, hal tersebut tercermin dari makanan jajanan yang dikonsumsi anak SD juga belum terbiasa dengan mencuci tangan sebelum menjamah makanan. Hasil penelitian Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia (YLKI) juga

menyebutkan bahwa, makanan jajanan anak SD yang berharga murah dan bentuk makanan basah siap konsumsi yang dijual pedagang disekitar lokasi sekolah masih dicampur dengan berbagai zat berbahaya.

JPNN (2012) memaparkan Program Aksi Nasional Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) pernah digalangkan pada tahun 2012 tetapi sampai saat ini masih ditemukan khusus keracunan anak yang menimpa anak sekolah. Kasus keracunan makanan menimpa anak sekolah. Kasus keracunan makanan yang terdapat di lingkungan SD sangat tinggi disbanding dengan jenjang pendidikan lainnya. PJAS yang di gagas oleh BPOM menganjurkan setiap sekolah memiliki manajemen keamanan pangan secara mandiri dan menguji apakah makanan dikantin sekolah sudah terbebas dari zat kimia berbahaya seperti pengawet, pewarna tekstil dan sebagainya.

Kasus-kasus keracunan jajanan anak sekolah juga ditemukan di daerah, termasuk di wilayah kabupaten sleman DIY. Konsumsi jajanan anak yaitu saat atau setelah jam sekolah berlangsung sehingga dapat mengakibatkan keracunan terjadi setiap tahunnya. Mengutip Okezone (2013;4) setidaknya siswa SD Negeri Krajan 1, Sidoluhur, Godean Kabupaten Sleman, DIY, keracunan setelah mengkonsumsi permen yang dijajakan di lingkungan sekolah. Tribun Jogja (2015:1) memberitakan bahwa siswa SD Negeri Sleman 5 mengalami keracunan masal sebanyak 25 siswa setelah mengonsumsi jajanan es buah saat istirahat sekolah. Siswa SD

Kanisius Kalasan Sleman sebanyak 21 anak mengalami gejala keracunan setelah mengkonsumsi minuman kemasan.

Beberapa jenis media pelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi antara lain media visual atau gambar/grafis, chart, sketsa, poster, papan flannel dan papan bulletin, serta media visual proyeksi seperti OHP dan LCD Proyektor. Masing-masing media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan komik antarlain tidak memerlukan perangkat lain untuk mengoprasikannya sehingga dapat dibawa dan dibaca di mana saja, mampu menarik siswa untuk belajar, memudahkan belajar siswa, serta merangsang siswa mengingat materi secara lebih mudah. Namun media visual memiliki kekurangan pada visual yang terbatas, hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita dan biaya produksi yang cukup mahal sehingga media visual jarang digunakan dalam dunia pendidikan. Target pengguna komik menurut kegunaanya sebagai media pembelajaran atau sumber belajar adalah anak sekolah usia 6-25 tahun. (M. S. Gumelar 2011).

Salah satu alternatif media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar mengenal makanan sehat untuk anak sekolah dasar adalah media grafis berupa komik anak-anak, karena komik merupakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dimana dalam media komik anak-anak terdapat banyak gambar-gambar yang penuh warna sehingga dapat menarik siswa untuk membaca. Selain itu, komik digemari oleh anak-anak, remaja dan bisa di baca dimana saja. Komik yang berisi

materi mengenai jajanan sehat dan dibuat secara menarik untuk anak sekolah dasar tentu sangat bermanfaat karena dengan membaca dan memahami komik tersebut, anak-anak yang belum mengetahui bagaimana caranya memilih makanan sehat untuk diri mereka sendiri akan memiliki pemahaman tentang hal tersebut sehingga anak-anak akan lebih mengetahui bagaimana memilih mana makanan yang baik dan tidak baik dilingkungan mereka. Oleh karena itu media komik berpotensi untuk menjadi sumber belajar bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, minat membaca buku pelajaran pada anak-anak usia sekolah dasar semakin berkurang dikarenakan perkembangan zaman yang semakin maju, anak-anak sekolah dasar lebih suka memainkan alat elektronik seperti handphone dan tablet daripada membaca buku pelajaran. Maka dari itu, perlunya mengembangkan media komik makanan sehat untuk siswa SD, Sedangkan materi pelajaran makanan kesehatan yang masuk kedalam mata pelajaran penjaskes bukanlah materi yang diberikan berkelanjutan dan guru hanya memberikan materi dengan metode ceramah atau hanya membiarkan anak belajar mandiri di rumah dan dilakukan beberapa kali pertemuan sehingga materi tentang makanan kesehatan tidak terlalu diingat oleh siswa.

Siswa SD Negeri Tamanan III saat istirahat dan pulang sekolah masih banyak siswanya yang membeli diluar sekolah dan para pedagang berjualan dipinggir jalan yang terdapat didepan sekolah. Lokasi yang terletak diluar lingkungan sekolah ini tidak dapat menjamin makanan jajanan yang

ditawarkan bersih dan aman atau tidak. Dilihat dari kondisi sekolah tersebut, pengetahuan tentang makanan jajanan sehat sangat penting bagi siswa untuk membantu mereka membedakan makanan jajanan yang sehat dan tidak sehat yang berada dilingkungan sekitar sekolah.

Pengembangan komik jajanan sehat dan kebiasaan berperilaku sehat ini tentu memiliki kelebihan yang terdapat pada komik yakni memiliki banyak gambar dan berbagai macam warna serta mudah untuk dipahami, sehingga menyenangkan untuk dibaca. Diharapkan dapat menarik minat baca pada siswa SD, khususnya SD Negeri Tamanan III Materi pada komik yang mengajarkan tentang bagaimana memilih makanan makanan yang sehat dapat menumbuhkan kesadaran anak untuk berhati-hati dalam membeli makanan jajanan yang berada di lingkungan sekolah. Sehingga dapat mengurangi angka keracunan yang terjadi di lingkungan sekolah dasar. Walaupun komik memberikan kemudahan dalam penggunaanya, tetapi teptap harus diperhatikan dalam pengawasan orang dewasa, karena komik juga memiliki kekurangan yakni, dapat membuat anak malas membaca buku yang tidak berisi gambar-gambar, seperti buku pelajaran pada umumnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemui sebagai berikut :

1. Kurangnya kesadaran anak sekolah akan gizi baik dalam mengkonsumsi pangan yang seimbang dan kebiasaan berperilaku sehat.
2. Kebanyakan makanan di sekitar sekolah menggunakan bahann-bahan yang tidak layak konsumsi.
3. Anak-anak usia sekolah dasar belum mengetahui cara memilih makanan jajananyang baik bagi mereka.
4. Banyaknya kasus keracunan yang terjadi di sekolah dasar akibat konsumsi makanan jajanan.
5. Masih kurangnya buku bacaan yang membahas tentang makanan sehat untuk anak sekolah dasar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang diuraikan pada identifikasi masalah di atas, terlihat bahwa permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini cukup banyak sehingga sangat diperlukan adanya pembatasan masalah. Permasalahan yang akan dibahas dibatasi pada pengembangan dan kelayakan komik makanan sehat dan kebiasaan berperilaku sehat pada mata pelajaran Penjaskes siswa kelas III SD Negeri III Tamanan Kalasan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan masalah yang akan menjadi objek penelitian, yaitu :

1. Bagaimanakah mengembangkan komik makanan dan kebiasaan berperilaku sehat yang dapat digunakan sebagai media belajar siswa sekolah dasar ?
2. Bagaimanakah mengetahui kelayakan komik tentang makanan dan kebiasaan berperilaku sehat dilihat dari aspek materi dan aspek media?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap media komik makanandan kebiasaan berperilaku sehat?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan komik makanan dan kebiasaan berperilaku sehat yang dapat digunakan sebagai media belajar siswa sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan komik makanan dan kebiasaan berperilaku sehat dilihat dari aspek materi dan media.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap media komik makanan dan kebiasaan berperilaku sehat.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada berbagai pihak sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman nyata kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menjadi bekal untuk pendidik profesional nantinya.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif atau manfaat bagi guru. Manfaat praktis yang dapat diperoleh guru dari penelitian ini yaitu:

- a. Mendorong guru agar lebih kreatif lagi dalam proses belajar mengajar.
- b. Memberikan media pembelajaran alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik.

3. Bagi Siswa

- a. Memberikan sumber belajar yang sesuai dengan kemajuan teknologi dan karakter siswa, serta dapat melatih siswa untuk belajar mandiri.
- b. Mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Komik yang berisi tentang makanan sehat dan kebiasaan berperilaku sehat untuk siswa sekolah dasar.
2. Bentuk berupa buku komik, dengan ukuran A5 atau sekitar 15cm x 21cm.
3. Produk ini memiliki cover dan isi bermacam-macam warna atau *full color*.